

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Kai Nikolai

KOOLIEELIKUTE MODERNSED MÄNGUASJAD JA NENDE ROLL LAPSE MÄNGU
KUJUNDAJANA LASTEAIAÕPETAJATE HINNANGUTE PÕHJAL

bakalaureusetöö

Juhendaja: Merle Taimalu

Läbiv pealkiri: modernsed mänguasjad laste mängu kujundajana

KAITSMISELE LUBATUD

Juhendaja: Merle Taimalu

.....

(allkiri ja kuupäev)

Kaitsmiskomisjoni esimees: Irja vaas

.....

(allkiri ja kuupäev)

Tartu 2016

Resümee

Koolieelikute modernsed mänguasjad ja nende roll lapse mängu kujundajana lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal

Lapsepõlve lahutamatuks osaks on mängimine ja mänguasjad. Tänapäeval kasutuses olevatel modernsetel mänguasjadel on laialdane roll laste mängu kujundamisel. Töö eesmärgiks oli välja selgitada, kuidas lasteaeda kaasa võetud modernsed mänguasjad kujundavad mängu iseloomu ja mängutemaatikat lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal. Kvantitatiivses uurimuses osales 89 Tartu linna ja Tartumaa lasteaiaõpetajat. Uurimiseks kasutati töö autori koostatud 9 küsimusega ankeeti. Andmeanalüüsi meetodina rakendati kirjeldavat statistikat. Lasteaiaõpetajate hinnangul on modernsed mänguasjad lastele olulised populaarsuse tagamiseks lastegrupis ning meedia mõjutustega, kuid pärsivad loovust, kuna mängides rakendatakse meediast tuntud süžeed. Nõustuti, et modernsed mänguasjad pigem soodustavad erinevat tüüpi mängu, kuid nendega mängides rakendavad lapsed üsna sagedasti ka võitlust ja agressiooni.

Märksõnad: modernsed mänguasjad, lasteaiaõpetajad, mäng, koolieelikud

Abstract

Modern toys of preschoolers and their role as a shaper of preschoolers' play in kindergarten teachers' estimation

The inseparable parts of childhood are playing and toys. Modern toys used nowadays have a wide role in shaping children's play. The purpose of this study was to find out how modern toys brought along to kindergarten shape the nature of play and playing themes in kindergarten teachers' estimation. In the quantitative research 89 kindergarten teachers of Tartu and Tartu County participated. For investigation a questionnaire with nine questions compiled by the author of this research was used. Descriptive statistics was used in data analysis. In kindergarten teachers' estimation modern toys are important for children to ensure popularity in children's group and they are influenced by media, although they inhibit creativity, because when children are playing they use topics known from media. It was agreed that modern toys rather promote different types of games, but when playing with them, children quite often apply fight and aggression.

Keywords: modern toys, kindergarten teachers, play, preschoolers.

Sisukord

Sissejuhatus	5
<i>Mängu mõiste, olemus ja tunnused</i>	6
<i>Mänguasjade roll lapse mängu kujundajana</i>	8
<i>Modernsed mänguasjad laste mängu mõjutajana</i>	10
<i>Modernsete mänguasjade valikut mõjutavad tegurid</i>	13
<i>Uurimisküsimused</i>	14
Metoodika.....	15
<i>Valim</i>	16
<i>Mõõtevahend</i>	16
<i>Protseduur</i>	17
Tulemused	18
Arutelu.....	22
<i>Modernsed mänguasjad</i>	22
<i>Modernsete mänguasjade roll laste mängus</i>	23
<i>Konfliktset mängusituatsioonid modernsete mänguasjadega</i>	24
<i>Meedia mõju mängule</i>	25
<i>Uurimuse piirangud ja rakenduslik väärtus</i>	26
Tänu sõnad	27
Autorsuse kinnitus	27
Kasutatud kirjandus	28

Sissejuhatus

Lapsepõlve mõistetakse kui indiviidi arengu perioodi, mil tunnetatakse maailmas toimuvat täiskasvanutest erinevalt (Müürsepp, 2013). Tänapäevane määratlus lapsepõlvest peab lapsi ühiskonnas aktiivselt tegutsevaks sotsiaalseks osaks (Kutsar, 2009). See on aeg lapse iseloomu väljakujunemise ning ühiskonnas kehtivate normide omandamiseks. Normaalne lapsepõlv lapse jaoks pole vaid tema eest hoolitsemine, vaid võimalus kasvada ja õppida ning õigus vabalt mängida talle sobival ajal sobivate mänguvahenditega (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011; Lindstrom & Seybold, 2003; Vigule, 2013). Läbi mängu omandavad lapsed kogemusi ümbritsevast keskkonnast ning mäng avaldab mõju lapse füüsilisele, emotsionaalsele ja kognitiivsele arengule (Goldstein, 2012; Niilo & Kikas, 2008).

Täna sel päeval on traditsioonilist mängu asendamas varane õppimine ja meedia. Vähenemas on isiksuse väljakujunemiseks oluline mänguaeg (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011) ning fantaasiaküllast mängu soodustavad mänguvahendid on asendunud kaasaegsete modernsete mänguasjatüüpidega (Smirnova & Sokolova, 2008). Modernse mänguasja all mõistame kaasaegseid laste seas populaarseid mänguasju, mille juures hinnatakse eelkõige nende omamist. Taolised mänguasjad on kui identiteedi märgid, mis mõjutavad lapse staatust lastegrupis (Hiob, 2006; Lindstrom & Seybold, 2003) ning on saanud määravaks mängu sisu ja iseloomu kujundamisel (Lindstrom & Seybold, 2003).

Mitmete uurimustele tuginedes selgub, et modernsete mänguasjade rolli laste mängule on käsitletud lähtuvalt multifilmitegelaste kajastumisest mänguasjades ja mängudes (Smirnova & Mazurova, 2015; Sokolova, 2011) ning teiste meediaga seotud mänguasjade mõjust mängule (Parsons & Howe, 2009). On leitud, et lapse sotsialiseerumisel on olulised multifilmitegelastel põhinevad mänguasjad (Vigule, 2013). Samuti on uuritud laste suhtumist modernsetesse mänguasjadesse (Kuther & McDonald, 2004).

Eestis on läbi viidud uurimusi kirjeldamaks lastevanemate ostukäitumist mänguasjade valikul (Kermas, 2015) ja koolieeliku tarbimistemaatika alaseid uurimusi käsitledes muuhulgas lastepoolset nõudlust modernsete mänguasjadele (Ruus, 2010; Uibu, 2009). Samuti on uuritud koolieeliku mängu ja mänguasju (Uring, 2003) ning laste mängu ning tegevusi kodus lähtuvalt lastevanemate hinnangutest (Ojarand, 2009).

Samas puuduvad autorile teadaolevalt uurimused modernsete mänguasjade osatähtsusest laste mängu mõjutajana. Käesoleva bakalaureusetöö autor saab toetudes oma isiklikele kogemustele väita, et laste mäng on mõjutatud modernsetest mänguasjadest. Teema on aktuaalne, sest mänguasjade ostmisel on inspireerivaks meedia ning sageli ei tunne täiskasvanud modernsete

mänguasjade keeruka olemuse tõttu mänguasja funktsiooni ja tähendust lapse jaoks. Kui lapsed toovad lasteaeda omad mänguasjad, siis lasteaiaõpetaja näeb terve päeva jooksul laste mängu ning saab hinnata, milliseks mäng modernsete mänguasjade olemasolul mängus. Eelnevast tulenevalt on oluline teada saada, millisena lasteaiaõpetajad näevad modernsete mänguasjade rolli laste mängule. Bakalaureusetöö eesmärk on välja selgitada, kuidas lasteaeda kaasa võetud modernsed mänguasjad kujundavad mängu iseloomu ja mängutemaatikat lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal.

Mängu mõiste, olemus ja tunnused

Mäng on mitmetahuline nähtus, mille ühene defineerimine on uurijatele osutunud keeruliseks. Samas on mäng kergesti äratuntav. Mitmed uurijad defineerivad mängu kui sisemiselt motiveeritud vabatahtlikku lõbusat tegevust, mis on juhitud mängija enda poolt. Mäng erineb reaalsest elust, kuid sel on kindel aeg, koht ja reeglid, ning algus ja lõpp ja mängu saab korrata (Caillois, 2006; Eberle 2014; Goldstein, 2012; Huizinga, 2004). Mäng võib olla ka tõsine tegevus, ent lapse teadvuses jääb see alati mänguks. Mängu olemusse kuulub nii segadus kui korrastatus (Huizinga, 2004). Samas esineb vastandlikke seisukohti mängu vabatahtlikkuse osas. Näiteks kedagi mängima sundides pärsitakse mängija pühendumist mängule ning mängijal peaks olema soovi korral alati võimalus mängust eemaldumiseks (Caillois, 2006). Ugaste (2005) hinnangul on mäng tihti seotud mängu ja kaaslaste valikuga, mis omakorda võib mängijates tekitada ka negatiivseid emotsioone seoses mängijate vaheliste suhetega.

Eberle (2014) toob mängu elementidena välja ootuse, üllatuse, naudingu, mõistmise, tugevuse ja tasakaalukuse, kus nauding on mängu omadus, mille nimel üldse mängitakse. Mängul pole muud eesmärki peale mängu enese (Eberle, 2014). Samuti iseloomustatakse mängu kui keskendumist tegevusele, mitte tulemusele (Niilo & Kikas, 2008). Caillois (2006) omistab mängule omadusi nagu ennustamatu ning kujuteldav.

Mängimine pole vaid lapse peamine tegevus, see eksisteerib ka loomariigis keskkonna tundma õppimiseks (Eberle, 2014; Ugaste, 2005). Keskkonnast saab laps olulist informatsiooni, mida mäng aitab selekteerida (Vigule, 2013). Seega mäng toetab seoste loomist lapse ja teda ümbritseva maailma vahel (Smirnova, 2011b). Mäng rajaneb mõtetel ja tunnetel, mistõttu on mängul lapse jaoks hingeline tähendus. Mängus tunnevad lapsed end isiksusena rakendades kujuteldavaid olukordi, mis võimaldab areneda kujutlusvõimel ja loomingulisusel (Smirnova, 2011a). Mäng on kui vahend lapse vajaduste rahuldamiseks, kuna reaalne maailm ei võimalda alati oma soove realiseerida (Møller, 2015). Mängudes kajastuvad lapse jaoks ebakindlad seigad ja hirmud ning seosed uudishimust ja põnevusest (Ugaste, 2005).

Mäng avaldab mõju lapse arengule tervikuna ning kõikidel mängutüüpidel on laste arengus oluline roll (Goldstein, 2012), kuid esineb seisukohti, et kõigil mängutüüpidel pole ühesugune mõju lapse arengule. Näiteks mittesotsiaalseid mängutüüpe on seostatud hilisemate käitumisraskustega, samuti sotsiaalsetele probleemide avaldumisega (Rentzou, 2014). Lisaks on täheldatud, et laste mängu iseloom (hoolitsemine, rollimängud, avastamine, liikuvus jne) avaldab pikaajalist mõju laste edasisele sotsiaalsele ja kognitiivsele arengule (Cherney, Kelly-Vance, Glover, Ruane & Ryalls, 2003). Mängu kaudu kogetakse reaalsel elu, õpitakse käitumisnorme, inimestevahelisi suhteid ning väljendama oma soove (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011; Smirnova, 2011a).

Erinevad autorid toovad välja aspektid mängu kasulikkusest kognitiivse, füüsilise, sotsiaalse ja emotsionaalse arengu seisukohalt. Eberle (2014) ja Goldstein (2012) hinnangul mäng suurendab tähelepanu- ja probleemide lahendamise võimet, vähendab hirmu, stressi ning tõstab enesehinnangut ning tekitab positiivseid emotsioone. Goldstein (2012) leiab, et mängul on oluline roll populaarsuse saavutamisel eakaaslaste hulgas. Teisalt arendab mäng paindlikkust ning kohanemis- ja empaatiavõimet. Eberle (2014) ja Goldsteini (2012) seisukohalt toetab mäng füüsilisest aspektist lähtuvalt immuunsust, liikuvust ning tugevdab lihaseid. Huizinga (2004) kirjeldabki mängu pingutust nõudva tegevusena, kus pannakse proovile mängija võimed.

Mängudes eelistatakse eakaaslaste sarnaste huvide ja tegevuste tõttu (Tropp & Saat, 2008) ning eelkoolieas on rõhk sotsiaalsel mängul (Goldstein, 2012; Rentzou, 2014). Sel perioodil lapsed on võimelised juba mängu teemal arutlema, mängu organiseerima ja juhtima (Goldstein, 2012). Mäng eeldab mängijate koostööd, kokkulepitud reeglite järgimist ja rollide võtmist. Lastel, kes ei mängi piisavalt, esinevad enesekontrolli häired. Asjatundlik mäng ja küllaldane mänguaeg on positiivselt seotud eduka sooritusega koolis (Goldstein, 2012). Samuti on mäng seotud hilisemate suhtlemisoskuste ja loominguilisusega (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011; Goldstein, 2012).

Mängu peetakse ka vanemate ja laste üheks suhtlemisviisiks. Samas mängivad kaasajal vanemad lastega vähem ühelt poolt kiire elutempo tõttu, teisalt peavad paljud kultuurid laste akadeemilist arendamist mängust olulisemaks (Goldstein, 2012). Sel puhul võidakse mängu näha kui kasutatut tegevust, mis ei toeta akadeemilise võimekuse väljaarendamist (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011). Ameerikas viidi läbi uurimus Euro-Ameerika ja Aasia päritolu 3–6-aastaste laste kõrgharidusega vanemate seas selgitamiseks välja vanemate arusaamad mängu olemuse ja eesmärgi kohta. Ilmnes, et Euro-Ameerika päritolu vanemad pidasid mängu väga oluliseks arengut soodustavaks faktoriks erinevalt Aasia vanematest. Euro-Ameerika vanemad rõhutasid mängu kui isiksuse arendamiseks vajaminevat tegevust, samas kui Aasia vanemad

tähtsustasid mängu füüsilise ja sotsiaalse arengu seisukohalt. Aasia vanemad leidsid, et laste kooliks valmistumisega tuleb alustada vara ning mängu nähti siinjuures segava faktorina (Parmar, Harkness & Super, 2004). Seega mäng kui lapse peamine tegevus omab väga tähtsat rolli toetades lapse arengu erinevaid aspekte ning on seotud suhtlemisostkuste väljakujunemisega ja on eduteguriks hilisemas eas.

Mänguasjade roll lapse mängu kujundajana

Mänguasi on lapse jaoks olulisel kohal kui tema arengut mõjutav vahend, mis on tihti seotud erinevate tunnetega (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011). Mänguasi kui lapse tegevuse toetaja (Vigule, 2013) on vahendiks eakaaslastega suhtlemisel (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011) aidates lapsi kujuteldavate olukordade loomisel, iseendast teadlikuks saamisel (Smirnova, 2011a) ning lapse iseseisvuse saavutamisel (Smirnova & Sokolova, 2008). Eelkooliealised lapsed ei soovi oma mänguasjadest eemalduda, mistõttu võib head mänguasja käsitleda kui last psühholoogiliselt toetavat vahendit (Smirnova, 2011a, 2011b).

Mänguasjad on loodud täiskasvanute poolt lähtuvalt tänapäevasest tehnoloogiast ja moesuunast. Sel põhjusel soodustavad mänguasjad lapse teadvuses kaasaegseid väärtusi ja norme, mis eriti peegeldub inimest kujutavas lelus ehk nukus (Romanova, 2008). Lapse jaoks on nukk mängu arendamiseks olulisim karaktermänguasi, mis kõige enam peegeldab last ümbritsevaid inimesi ja nendevahelisi suhteid (Romanova, 2008; Smirnova, 2011a). Karaktermänguasja all mõistame lelu, mis on mängupartnerina rakendatav vahend. Kui laps kujutleb mänguasja elavana, siis sellest saab objekti kui subjekti rollis olev suhtlemispartner, kelle toel õpitakse end väljendama ning mõjutama oma käitumist (Smirnova, 2011a; Smirnova & Sokolova, 2008).

Goldstein (2012) rõhutab, et maailma avastamiseks ja mängusoovi suurendamiseks vajavad lapsed vaheldusrikkaid ja erinevat liiki mänguasju, mis toetavad koostööostkuste arengut. Sarnast seisukohta jagavad Smirnova ja Sokolova (2008), kuid nende hinnangul on ka oluline tagada lastel juurdepääs just hea kvaliteediga ning disainilt lihtsale mänguasjale (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011; Smirnova & Sokolova, 2008).

Koreas viidi läbi uuring 3–5-aastaste laste emade kriteeriumitest mänguasjade valikul. Tulemustest selgus, et emade hinnangul on mänguasjad olulised mänguliste vajaduste rahuldamiseks, loovuse arendamiseks ja positiivsete emotsioonide tekitamiseks. Olulisemad kriteeriumid mänguasjade valimisel oli laste arengutase ja mänguasjade ohutus (Kim, 2002).

Ameerikas läbiviidud uurimus Aasia ja Euro-Ameerika vanemate seas uskumuste osas mängu kohta ilmnas, et Aasia vanemad eelistasid osta lastele harivaid mänguasju. See tulenes

asjaolust, et Aasia vanemad tähtsustasid õppimist enam kui mängu. Arvuliselt oli Euro-Ameerika lastel võrreldes Aasia lastega rohkem mänguasju ning Euro-Ameerika lastel oli tavaliselt mängutuba erinevalt Aasia päritolu lastest, kes hoidsid oma mänguvahendeid kastis või selleks eraldatud kohas toanurgas (Parmar et al., 2004).

Lähtuvalt lapse arengutasemest on võimalik sama mänguasjaga täiskasvanu toel rakendada erinevaid mänguviise ja tegevusi (Ugaste, 2005). Sel juhul on mänguasi toetavaks lapse ja maailma vahelisel suhtlemisel (Smirnova, 2011a). 2003. aastal viidi Ameerikas läbi uuring eesmärgiga hinnata mänguasjade mõju laste mängu komplekskusele. Komplekskuse all mõisteti lapse poolt rakendatavaid erinevaid oskusi ja tegevusi ehk kui laia tegevuste skaalat mänguasi soodustab. Uuringus osalenud poistele ja tüdrukutele anti mängimiseks feminiinseid ehk tüdrukutele suunatud atraktiivseid, loomingulisust ja hoolitsemist õpetavaid mänguasju ning maskuliinseid ehk poistele suunatud võistlust, agressiivsust ja sotsiaalsust soodustavaid mänguasju. Samuti oli uuringus sooneutraalsed mänguasjad. Leiti, et tüdrukud mängisid kõige kauem sooneutraalsete mänguasjadega ning poisid stereotüüpiliselt maskuliinsete mänguasjadega. Mäng muutus komplekssemaks lapse vanuse kasvuga ning kõrgeim komplekssus esines mõlema soo puhul feminiinsete mänguasjadega mängimisel. Seetõttu peaks lastele pakkuma erinevaid mänguasju, mis toetavad mängu arengut (Cherney et al., 2003).

Møller (2015) hindas oma uuringus, kas erinevat tüüpi mänguasjad soodustavad arutelusid mängu teemal ning mänguasjade mõju laste mängu sisule. Uuringu käigus mängiti konstruktiivsete mänguasjadega (Lego, klotsid jms) ja sotsiaalsete fantaasiamänguasjadega (nukud, loomad jms). Jälgiti, kuidas lapsed kasutavad erinevat tüüpi mänguasjadega oma kujutlusvõimet mängu arendamisel. Mängus esines mängutemaatika loomisel kujutlusvõimet ja läbirääkimist, abistamist, konflikti, koos- ja üksikmängu. Tulemustest ilmnes, et konstruktiivsete mänguasjadega mängides pandi algul paika reeglid ning liidri otsusel lükati tagasi igasugune algatus ja ettepanekud. Sotsiaalsete fantaasiamänguasjadega loodi eesmärk ja reeglid mängu ajal. Olulisel kohal olid suhted ja õigus väljendada oma arvamust. Mängus rakendati kujutlusvõimet ning süžeed võis muuta. Seega ilmnes, et konstruktiivsete mänguasjadega mängus on reeglid jäigad, samas kui fantaasiamängud annavad võimaluse mängulisemaks ja vabamaks tegevuseks (Møller, 2015).

Kokkuvõtvalt võib järeldada, et lapsed vajavad mängimiseks ja eakaaslastega suhtlemiseks vaheldusrikkaid, samas kvaliteetseid mänguasju oma mänguhuvi rakendamiseks ja mängude arendamiseks.

Modernsed mänguasjad laste mängu mõjutajana

Kaasajal on liigselt isiksuse arengut negatiivselt mõjutavaid visuaalseid stiimuleid (Vigule, 2013) ning palju erinevaid modernseid mänguvahendeid, mille vahel valida (Deklaratsioon laste mängu kaitseks, 2011). Samas peetakse tänapäevaseid modernseid mänguasju liigselt viimistletud piiratud kasutusvõimalustega esemeteks pärssides reaalse esemete koopiadena lapse kujutlusvõime arenemist. Mänguasjade käsitlemine peaks olema juhitud laste poolt, kuid kaasaegsed mänguasjad suunavad ise mängijat (Smirnova, 2011b). Uurijate hinnangul ühetüübiliste meelelahutuslike mänguasjade eesmärk on üllatuse ja imetluse tekitamine, mitte aga mängu toetamine ja arendamine (Smirnova, 2011b; Smirnova & Sokolova, 2008).

Modernne mänguasi kui mänguvahend on tehtud selleks, et lapsi ahvatleda neid endale soovima ning tihti hinnatakse nende omamist (Hiob, 2006). Barbie nukk on siin kui esimene modernse mänguasja sümbol, mis omab peamiselt meelelahutuslikku rolli ning keda mängimiseks kasutatakse vähe. Näiteks Taanis müüakse aastas 300 000 Barbie nukku ning traditsioonilisi nukke ostetakse seejuures oluliselt vähem. Samas toimub identiteedi loomine mängus, mitte passiivses mänguasjade omamises. Sel juhul ollakse kaaslaste poolt märgatud, kuna inimene kujuneb läbi suhete ning mäng on alati sotsiaalsem kui mänguasi (Smirnova & Sokolova, 2008).

Ameerikas viidi läbi uurimus varateismeliste seas selgitamaks välja suhtumist Barbie nukku. Esimeses uurimuses kirjeldati oma kogemusi Barbie'dest. Selgus, et esines nii piinamis- ja vihamängu. Piinamismäng toimus enamasti poiste kui tegevuse algatajate seltskonnas. Vihamängus elati Barbie peal välja negatiivseid emotsioone. Teises uurimuses püüti leida vastus laste kogemusele, mänguviisidele ja suhtumisele Barbie'sse. Selgus, et tüdrukud mängisid Barbie'ga luues elulisi ja fantaasiamänge. Populaarseks osutus nukkude piinamine selle liigse täiuslikkuse tõttu. Ilmnes, et teiste nukkudega sarnasel viisil ei mängitud (Kuther & McDonald, 2004).

Modernsed mänguasjad mõjutavad laste mängukultuuri. Kaasajal toovad lapsed lasteaeda tihti oma mänguasju teistele eksponeerimiseks ja oma populaarsuse tõstmiseks. Mäng osutub sekundaarseks ning tihti mängukaaslast ei vajata (Hiob, 2006; Lindstrom & Seybold, 2003). Smirnova ja Sokolova (2008) aga leiavad, et lapse identiteedi loomine ja kaaslastepoolne aktsepteerimine toimub läbi mängu, mitte mänguasjade omamise kaudu. Inimene kujuneb läbi suhete ning mäng on alati sotsiaalsem kui mänguasi.

Paljud modernsed mänguasjad on orienteeritud meeltele heli või välimuse tõttu. Suhtlemisvõimelise Furbie mänguasjaturule toomisega müüdi viie nädalaga miljon toodet (Lindstrom & Seybold, 2003). Goldstein (2012) sõnul on modernsetel mänguasjadel tihti võime

suhelda teiste mänguasjadega, tuvastada häält ja jagada korraldusi ehk siis omada interaktiivseid omadusi. Siiski mängitakse taoliste vahenditega sarnasel viisil nagu tavaliste mänguasjadega tehnika võimetusest ise mängu juhtida ja mängija oskamatusel mänguasja võimalusi ära kasutada. Seesugused tehnoloogilised mänguasjad haaravad lapse tähelepanu.

Smirnova (2011a) viis läbi 5–6-aastaste laste seas uuringu interaktiivsete karaktermänguasjadega. Autor püüdis leida vastust küsimusele, milline on lapse ja interaktiivse mänguasja vaheline suhtlus ning kuidas mänguasjaga mängitakse. Mängu jälgimisel hinnati mänguasja funktsioonide rakendamist, mängule keskendumist ja kujuteldava tegevuse loomist. Tulemustest selgus, et tutvumisfaasis tekitas mänguasi uudishimu. Iseseisvas mängus huvitusid lapsed mänguasja funktsioonidest. Loominguline mäng esines vaid täiskasvanu toel mänguasja funktsioonide väljalülitamisel. Uuriija hinnangul interaktiivsed mänguasjad soodustavad stereotüüpseid tegevusi ega toeta mitmekülgse loomingu arengut (Smirnova, 2011a).

Lindstrom ja Seybold (2003) leidsid sarnaselt Smirnova (2011a) ja Goldsteini (2012) käsitlusele, et laste seas on populaarsed modernsed heliga varustatud rääkivad ja reageerivad mänguvahendid, kuid vastavate mänguasjadega mängimisel avaldub tihti tavaliste mänguasjadega mängimise viis ehk mängus ei rakendata mänguasja funktsioone (Goldstein, 2012; Lindstrom & Seybold, 2003).

Vigule (2013) toob välja aspektid kaasaja last mõjutavatest multifilmitegelastest. Laps õpib ühiskonnas heakskiidetud norme läbi jälgendamise ning multifilmitegelast jälgendamiseks valides aktsepteerib laps temaga seotud tegevusi. Vigule (2013) viis läbi uuringu eesmärgiga vaadelda modernsete mänguasjade mõju laste sotsialiseerumisele ning multifilmitegelaste mõjust käitumisele ja laste arusaamadele heast ja halvast. Uuringus osalenud lapsed nimetasid endale soovitavaid mänguasju. Tüdrukute puhul oli välimus peamine kriteerium, poisid eelistasid jõudu ja agressiivsust sümboliseerivaid superkangelasi. Tulemustest ilmnes, et lapsele on sotsialiseerumisel olulised multifilmitegelastel põhinevad mänguasjad, kes oma eeskujuga avaldavad mõju lapse sotsiaalsetele suhetele.

Uuritud on erinevaid multifilmitegelasi, kes kajastuvad laste seas populaarsetes modernsetes mänguasjades. Näiteks Sokolova (2011) soovis leida vastust küsimusele, kuidas peegelduvad mänguasjades ja mängudes laste seas populaarsete multifilmide tegelased. Ilmnes, et multifilmide vaatamine mõjutab laste mängu ja mänguasjade valikut (Sokolova, 2011), kuid Sokolova (2011) ja Vigule (2013) uuringutest lähtuvalt sai välimus tegelaste valikul peamiseks kriteeriumiks.

Sokolova (2011) uurimusega viidi läbi sarnane uuring Sokolova ja Mazurova (2015) poolt, kus selgus, et ainult rahuliku ja lastele mõistetava multifilmi taasesitamisel arenes rollimäng, toimusid lastevahelised arutelud ning filmi tegevustikku taasesitati korduvalt. Filmide puhul,

mille peamiseks omaduseks on võitlus, taasesitati vaid efektseid stseene ja tapmist ning puudusid lastevahelised arutelud mängu teemal ning suhtlus (Sokolova & Mazurova, 2015). Loomingulise mängu takistavateks teguriteks on sündmuste kiire vaheldumine, agressiivsus, keerulised tegevustikud, multifilmide sisu mitteseostumine reaalse eluga. Kui laps ei mõista tegevust ja sisu, pole võimalik luua sisukat mängu ega samastuda tegelasega. Lapsed küll soovivad mänguasjadena lemmikmultifilmides nähtud tegelasi, kuid kõik mänguasjad ei toeta mängu arengut (Sokolova, 2011; Sokolova & Mazurova, 2015).

Parsons ja Howe (2009) viisid läbi uuringu superkangelaste ja muude mänguasjade mõjust aktiivsele ja kujutlevale mängule. Mängiti superkangelaste (meediast pärit) mänguasjadega ja meediaga mitteseotud mänguasjadega. Selgus, et meediaga seotud rolle esitati rohkem superkangelaste mänguasjadega ja füüsiline aktiivsus avaldus enam muude mänguasjadega. Mängudes olid seosed mängutemaatika ja lemmiktelesaadete vahel. Superkangelaste saateid vaadanud poisid rakendasid võitlusstseene ka muude mänguasjadega. Samuti ilmnis, et meediaga mitteseotud tegelastel põhinevate mänguasjadega tuleb mängijatel mängu mõistmiseks enam suhelda. Seega kõnealused mänguasjad mõjutavad enam eakaaslaste vahelist koostööd.

Sokolova (2011), Sokolova ja Mazurova (2015) on öelnud, et multifilmide vaatamine mõjutab laste mängu viidates tegelastele, kehastudes nendeks ja esitades korduvalt multifilmi, kuid Parsons ja Howe (2009) leidsid, et alati ei esine seoseid lemmiksaate ja mängus võetud rollide vahel. Sokolova (2011) seisukohalt jälgendatakse mängus enam tegelasi, kes on esindatud ka mänguasjana, kuid Vigule (2013) sõnul tuleks täiskasvanul toetada last valima just positiivseid eeskujusid jälgendamiseks.

Uurimustest (Parsons & Howe, 2009; Sokolova, 2011) leiti, et multifilmide tegelased ja meediast pärit superkangelased ei soodusta kõrge loovusega mängu loovust piiravate väliselt atraktiivsete konkreetsete tegelaste tõttu. Kuid Sokolova (2011) ja Sokolova ja Mazurova (2015) hinnangul esineb loovat rolli- ja lavastusmängu soodustavaid multifilmitegelasi, keda ühendab lihtsus, aeglane mõistetav kõne ja tegevus ning seotus lapse eluga. Parsons ja Howe (2009) ning Vigule (2013) toovad välja poiste eelistuse mängides superkangelastega, kus määravaks on tegelase jõud ning võitlusstseenide rakendamine. Parsons ja Howe (2009) sõnul meediast pärit tegelased ja temaatika on kõigile tuttavad, mistõttu need ei soosi lastevahelist suhtlemist, samas kui Vigule (2013) leiab, et multifilmitegelastel baseeruvad mänguasjad soodustavad sotsiaalsete suhete arengut.

Modernsete mänguasjade valikut mõjutavad tegurid

Massitarbekaubana müüdavad modernsed mänguasjad köidavad lapse tähelepanu. Fantaasiarikast mängu soodustavad looduslikud mänguvahendid pole laste jaoks enam väärtuslikud (Kuurme, 2003) ning traditsioonilised mänguasjad võivad olla kadumas (Lindstrom & Seybold, 2003).

Järgnevalt antakse ülevaade, kuidas modernsed mänguasjad lasteni jõuavad. Siin võib välja tuua mitmeid põhjusi ja mõjutavaid tegureid. Kaasaegsete mänguasjade populariseerimine toimub tihti meedia vahendusel (Bachmann, 2009; Hiob, 2006; Lindstrom & Seybold, 2003; Patzlaff, 2003; Smirnova & Sokolova 2008), kuid kuna lapsel puuduvad oskused saadud info selekteerimiseks, tundub meedias nähtu lapsele nagu päris elu (Kuurme, 1999, 2003). Vigule (2013) seisukohast tuleks aga laste mänguasjade valikul lähtuda laste huvidest, mitte meedia kogemusest. Autori hinnangul on laste subkultuuri samuti mõjutamas multifilmitegelased.

Meedias esitatavast telereklaamist suur osa on suunatud lastele suurendades laste tarbimisvajadust kindlate toodete järgi (Patzlaff, 2003). Reklaam mõjutab meeltest kõige enam nägemist ja kuulmist ning tundudes usutavana sööbib oma efektse ülesehitusega lapse mällu (Bachmann, 2009). Televiisorit kui esmast kohta toodete reklaami nägemiseks vaatab terve pere ning seejuures lapsed nadivad reklaamide vaatamist. Reklaamides rõhutatakse tihti lojaalsust kindlale brändile tekitades püsivat soovi osta ühte kindalt kaubamärki (Bachmann, 2009; Lindstrom & Seybold, 2003). Lastele pakub rõõmu nähes kaubamärgi järjepidevust, kui toodetakse soovitud brändi seeriana. Need tooted küll erinevad üksteisest, kuid järgivad tarbija eelistusi. Moodi ja trende loob meedia, kuid laste eelistustega arvestavad ka tootjad (Lindstrom & Seybold, 2003). Toetudes Korea uuringu tulemustele, siis suur osa lastest suunasid oma vanemaid ostma just neid mänguasju, mille reklaame olid nad telekast näinud (Kim, 2002).

Teiseks mõjutavad laste ostusoove vanemad. Mitmed uurijaid on jõudnud järeldusele, et ka vanemad on mõjutatud moodsatest mänguasjadest ostes neid omaalgatuslikult (Lindstrom & Seybold, 2003; Smirnova & Sokolova, 2008), kuid paljud kallid mänguasjad pole vastavuses mängija eaga (Smirnova & Sokolova, 2008). Vanemad seeläbi toetavad atraktiivsete toodete tarbimist identiteedi loomiseks (Hiob, 2006). Samuti on leitud, et vanemad hüvitavad lastele oma liigset tööle kuluvat aega neile soovitud asjade ostmisega ning seeläbi ostavad ka endale vaba aega (Lindstrom & Seybold, 2003).

Lapsel tarbijana puudub oma raha, kuid on mõju pere ostuotsustele (Hiob, 2006; Lindstrom & Seybold, 2003; Patzlaff, 2003; TNS Emor, 2000). Lapsed suudavad eristada brände ehk kaubamärke alates 2.–3.eluaastast ning kõik nukud on nende jaoks siis Barbied. Eelkooliealised teavad täpselt, milliseid mänguasju vanemad neile ostma peaksid. Tuntud kaubamärgi puhul on

enamasti hind kõrgem, kuid lapse surveel see siiski ostetakse (Lindstrom & Seybold, 2003). Samuti tuleb vanemal mänguasju ostes arvestada, mil määral see peegeldab kaasaegset ühiskonda (Smirnova, 2011b).

Laste huvid ja hoiakud on tihti seotud eakaaslastega. Soov kindla toote järgi tekib juhul, kui see on populaarne ka kaaslaste hulgas (Lindstrom & Seybold, 2003; Smirnova, 2011b). Modernsed mänguasjad on tihti olulised lapse staatuse ja populaarsuse tagamiseks. Need on kui identiteedi märgid, mis võimaldavad sotsialiseeruda ühiskonda, olla moodsad ning rahuldada lapse soovi olla respektieritud (Hiob, 2006; Kutsar, 2009; Lindstrom & Seybold, 2003; Smirnova & Sokolova, 2008). Vastavate mänguasjade alusel valitakse ka sõpru, mis on märk sellest, et sõprussuhted ei baseeru enam tunnetel (Lindstrom & Seybold, 2003). Seega modernsete mänguasjade omamine annab võimaluse tunda end turvaliselt ning mänguasjade toel saada endale koht soovitud mängugrupis (Hiob, 2006; Vigule, 2013).

Kokkuvõtvalt saab öelda, et laste tarbimisotsuste peamisteks mõjutajaks on pereliikmed, sõbrad, telesaated, filmid ja reklaam (Kalmus, Keller & Pruulmann-Vengerfeldt, 2009) ning laste mängu sisu ja kaaslaste valikut mõjutavad modernsed mänguasjad. Eelpool väljatoodud uurimustele ja seisukohtadele tuginedes on käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks välja selgitada, kuidas lasteaeda kaasa võetud modernsed mänguasjad kujundavad mängu iseloomu ja mängutemaatikat lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal.

Urimisküsimused

Mitmed uurijad on tänapäeval lastele kättesaadavaid modernseid mänguvahendeid pidanud meelelahutuslikeks liigselt viimistletud esemeteks, millede eesmärk on sageli vaimustuse esilekutsumine ning reaalsete esemete koopiatena ei võimalda need mängijal rakendada täiel määral kujutlusvõimet (Smirnova, 2011a; Smirnova & Sokolova, 2008). Sageli soovitakse modernset mänguasja vaid omamise ja seeläbi populaarsuse saavutamise eesmärgil ning mäng on seejuures teisejärguline (Hiob, 2006). Samuti on erinevate autorite hinnangul modernne mänguasi tihti tehnoloogiline ese, millel on erinevad interaktiivsed omadused (Goldstein, 2012; Lindstrom & Seybold, 2003). Eelnevast lähtuvalt soovitakse välja selgitada:

1) Mida peavad lasteaiaõpetajad modernseks mänguasjaks?

Lapsed soovivad mänguasjadena nende lemmiksaadetes ja multifilmides nähtud tegelasi, kuid on leitud, et multifilmitegelastel põhinevad mänguasjad soodustavad loovaid ja kõrgetasemeliste rollimängude arengut vaid juhul, kui multifilmi süžee on lapsele eakohane, tegevus mõistetav ning sündmuste vaheldumine aeglane ja rahulik (Sokolova, 2011; Sokolova &

Mazurova, 2015). Meediast pärit superkangelaste mänguasjadega areneb vaid karakteripõhine rollimäng ja nendesse mängudesse kaasatakse ka eakaaslasi (Parsons & Howe, 2009). On leitud, et lapsed rakendavad mängudes tegelaste matkimist ja jäljendamist, kui on vaadanud multifilme või teisi laste seas populaarseid telesaateid (Sokolova, 2011; Sokolova & Mazurova, 2015). Kuna kaasaja mänguasjad on tihti interaktiivsete omadustega, siis taolised vahendid soodustavad stereotüüpseid ja üksluiseid tegevusi, kuna vastavad mänguasjad juhivad ise laste tegevust (Smirnova, 2011a). Seega soovitakse teise uurimisküsimusega teada saada:

2) Milline roll on modernsetel mänguasjadel erinevate mängude ja mänguliikide soodustamisel lasteaiaõpetajate hinnangul?

Uurijad on seisukohal, et modernsete mänguasjade alusel valitakse sõpru ja mängukaaslasi (Lindstrom & Seybold, 2003). Modernsete mänguasjade toel on võimalus saada endale koht soovitud mängugrupis ning mitte kogeda tõrjumist (Hiob, 2006; Vigule, 2013). Samuti võimaldavad vastavad mänguasjad olla grupis austatud ja populaarne (Hiob, 2006; Kutsar, 2009; Lindstrom & Seybold, 2003). Mitmete uurijate hinnangul paljud modernsed mänguasjad on meedia mõjutustega ning kui meedias kogetu on agressiivse iseloomuga, siis suurema tõenäosusega rakendavad lapsed mängudes ka võitlust ja agressiooni (Parsons & Howe, 2009; Sokolova, 2011; Sokolova & Mazurova, 2015). Seega soovitakse välja selgitada:

3) Mil määral esineb konfliktseid mängusituatsioone modernsete mänguasjadega mängimisel lasteaiaõpetajate hinnangul?

Laste mänguasjades ja mängudes peegelduvad kaasaegsete multifilmide tegelased ning multifilmide vaatamine mõjutab laste mängu (Sokolova, 2011). Lapsed viitavad tegelastele, imiteerivad neid, kehastuvad nendeks ja taasesitavad korduvalt populaarsete multifilmide stsenaariume (Parsons & Howe, 2009; Sokolova, 2011; Sokolova & Mazurova, 2015; Vigule, 2013). Sokolova (2011) seisukohalt jäljendatakse mängus enam tegelasi, kes on esindatud ka mänguasjana. Eelnevast lähtuvalt soovitakse teada saada:

4) Mil määral esineb laste mängus meedias nähtu sisu kopeerimist ja tegelaskujudeks kehastumist lasteaiaõpetajate hinnangul?

Metoodika

Uurimiseks kasutatakse kvantitatiivset uurimisviisi, mis võimaldab saada korratavaid tulemusi ja teha üldisi järeldusi. Kasutatavaks uurimisstrateegiaks on kaardistav uurimus, mis

võimaldab leide kirjeldada ja võrrelda. Lisaks aitab see välja selgitada lasteaiaõpetajate seas valitsevaid arvamusi, hoiakuid ja hinnanguid.

Valim

Bakalaureusetöö mugavusvalimisse kuulusid Tartu linna ja Tartumaa lasteaiaõpetajad. Valim koostati lähtudes uurija elukohast, mis on Tartu linnas. Lasteaiad valiti rühmade arvu alusel alustades lasteaedadest, kus oli kõige rohkem rühmi ning valimisse kuulusid need lasteaiad, kes andsid positiivse tagasiside uurimuses osalemiseks. Nõusoleku taotlemine uurimuse läbiviimiseks lasteaedades toimus meili teel. Vastavasisuline info edastati 15 lasteaia õppealajuhatajale. Esialgu tuli nõusolek uurimuses osalemiseks seitsmest lasteaiast. Kahe lasteaia puhul reageeriti positiivselt teistkordsel palve edastamisel osalemiseks uurimustöös. Neil puhkudel tuli nõusolek, kui töö autor tutvustas end kui üht lasteaias töötavat õpetajat. Kokku osales uuringus 113 lasteaiaõpetajat üheksast vähemalt kuuerühmalisest lasteaiast, kuid täidetud ankeedi tagastasid uurijale 89 lasteaiaõpetajat. Vastajad moodustasid seega 79 % kõigist uuringus osalejatest. Igast rühmast osales uuringus 2 õpetajat juhul, kui rühmas kehtis töökorraldus 2 õpetajat ja 1 õpetajaabi. Kõik uuringus osalenud lasteaiaõpetajad olid naissoost. Nende keskmine tööstaaž oli 16,24 aastat ($SD = 12,37$; $Min = 0,2$; $Max = 45$) ja keskmine vanus 43,09 aastat ($SD = 11,64$; $Min = 22$; $Max = 68$).

Mõõtevahend

Andmete kogumiseks kasutati paber kandjal ankeeti, mille koostas töö autor tuginedes varasematele uuringutele ja püstitatud uurimisküsimustele. Ankeet koosnes 9 küsimusest (vt Lisa 1). Ankeet jaotus kolmeks osaks: 1) lasteaiaõpetajate arvamused modernsetest mänguasjadest; 2) lasteaiaõpetajate hinnangud modernsete mänguasjade rollile lastemängus; 3) lasteaiaõpetajate taustaandmed. Kõik vastajad täitsid täpselt ühesuguse ankeedi. Ankeedis olevad küsimused olid suletud, poolsuletud ja avatud. Suletud küsimuste puhul kasutati vastamiseks Likerti skaalat või etteantud vastusevariante. Ankeedi täitmine võttis aega umbes 15 minutit. Andmete kogumisel tagati vastajate anonüümsus ning ankeetide täitmine oli vabatahtlik, millest informeeriti ka vastanud õpetajaid.

Valiidsuse tõstmiseks viidi läbi ühes 13-rühmalises Tartu linna lasteaias pilootuurimus, milles paluti osaleda kõigil õpetajatel. Ankeedi lõpliku variandi koostamisel võeti arvesse õpetajate arvamusi ja soovitusi ankeedis olevate küsimuste muutmiseks ja ankeedi kohandamiseks. Lähtuvalt saadud tagasisidest vähendati oluliselt ankeedi mahtu mitme küsimuse võrra, täpsustati väidete sõnastusi ning laiendati etteantud mänguasjade loetelu.

Ankeedi Likerti skaalal esitatud küsimuste reliaabluse ehk usaldusväärsuse kontrollimiseks kasutati statistikut *Cronbach*’i α . Võrreldi nelja erinevat skaalat, mille vastused olid Likerti 5-punkti skaalal ja tulemuseks oli $\alpha=0,78$. See näitab, et ankeedi usaldusväärsus on aktsepteeritav. Reliaabluse arvutamisel ei arvestatud küsimusega, mille Likerti skaala oli 4-punktiline, ja küsimusega, mille Likerti skaala oli võrreldes ülejäänud 5-punkti skaaladega pööratud. See tähendab, et kui ülejäänud küsimustel tähistas Likerti skaalal punkt 1 täielikku mittenõustumist, siis sellel skaalal tähistas punkt 1 täielikku nõustumist, seega skaala oli pööratud.

Protseduur

Bakalaureusetöö jaoks koguti andmeid 2016. aasta märtsis Tartu linna ja Tartumaa lasteaedade õpetajatelt. Kuna küsimustik oli koostatud töö autori poolt, siis eelnevalt viidi läbi pilootuurimus ühes Tartu linna lasteaias. Pilootuurimuses osales 23 vastajat.

Töö autor edastas lahtises ümbrikus ankeedid isiklikult lasteaia juhtkonnale, kelle kaudu jõudsid need lasteaiaõpetajateni. Küsimustiku täitmiseks anti aega 7–10 päeva. Muuhulgas sisaldas küsimustik uurija andmeid ning informatsiooni töö teema ja eesmärgi kohta. Täidetud ankeedid pandi suletavatesse ümbrikutesse ning viidi lasteaia juhtkonnale. Kokkulepitud tähtaja möödudes läks käesoleva töö autor lasteaedadesse täidetud ankeetidele järele.

Andmeid analüüsid arvestati vaid ankeedi täitnud ja tagastanud uuringus osalejatega. Saadud andmete sisestamiseks kasutas töö autor Microsoft Exceli programmi. Andmed kanti analüüsimiseks üle statistikaprogrammi IBM SPSS Statistics versiooni 22.0. Suletud küsimuste analüüsimiseks määrati igale Likerti skaalal olnud vastusevariandile vastav number, näiteks: 1 – Ei ole üldse nõus; 2 – Pigem ei ole nõus; 3 – Ei oska öelda; 4 – Pigem olen nõus; 5 – Olen täiesti nõus. Kolmest avatud küsimusest ei analüüsitud kahte, sest küsimuse “Millised on antud hetkel kõige levinumad mänguasjad, mida lapsed ise lasteaeda kaasa toovad?” analüüsimine ei tundunud otseselt vajalik, kuna ei olnud seotud ühegi uurimisküsimusega, ning vastused küsimusele “Kuidas modernsed mänguasjad mõjutavad Teie arvates laste mängu? Palun kirjeldage oma arvamust vabas vormis lühidalt” olid väga sarnased osade esitatud suletud küsimustega.

Ainsa avatud küsimuse, mida uurimisküsimuse kontrollimiseks analüüsiti (Palun selgitage lühidalt, mis on/mida tähendab Teie meelest modernsed mänguasjad?) analüüsimiseks tuli saadud vastused transkribeerida. Selleks luges autor iga vastuse läbi ja kirjutas välja vastanute kõige olulisemad arvamused. Need mõtted moodustasid koodid ehk esitatud avatud küsimuse alakategooriad. Kokku moodustus kuus kategooriat: 1) kaasaegsus, 2) populaarsus laste seas,

3) meediast (nt multifilmist, lastesaadetest) tuntud tegelased, 4) mänguasja reklaam, 5) interaktiivsed omadused, 6) agressiivne (kole, hirmutav, kentsakas) välimus.

Statistikaprogrammis lähtuti sellest, kas avatud vastuse arvamused olid või ei olnud seotud iga moodustatud kategooriaga. Kui vastus seostus kategooriaga, siis sisestati programmi väärtuseks jah (1), ja kui vastus ei seostunud kategooriaga, siis sisestati programmi väärtuseks ei (0). Saadud andmetabeliga viidi läbi sageduste mõõtmise protseduurid. Andmeanalüüsiks kasutati kirjeldavat statistikat - aritmeetilist keskmist (M), standardhälvet (SD) ja protsente (%).

Tulemused

Esimesele uurimisküsimusele (**Mida peavad lasteaiaõpetajad modernseks mänguasjaks?**) vastuse leidmiseks analüüsiti lasteaiaõpetajate vastuseid küsimusele: „Mis on Teie meelest modernsed mänguasjad?“ Avatud küsimuse vastused kategoriseeriti kuueks: 1) kaasaegsus, 2) populaarsus laste seas, 3) meediast (nt multifilmist, lastesaadetest) tuntud tegelased, 4) mänguasja reklaam, 5) interaktiivsed omadused, 6) agressiivne (kole, hirmutav, kentsakas) välimus. Meediast tuntud tegelasi mainis 62 % kõigist uurimuses osalenud lasteaiaõpetajatest, interaktiivsust 40 %, kaasaegsust 27 %, agressiivset välimust 23 %, mänguasja reklaamimist rõhutas 21 % ja populaarsust laste seas 15% vastanutest.

Meediaga seotud tegelaste kirjeldamiseks kasutati korduvalt näidete toomist, nt Lumekuninganna multifilmist tuntud Annat ja Elsat, lastesarjast tuntud Monster High nukke või poistele omaseid superkangelasi nagu Ämblikmees või Transformerid. Mänguasja interaktiivsete omaduste kirjeldamisel mainiti näiteks nukkude võimet häält teha või mänguauto puldiga juhitevust. Kõigi vastanud lasteaiaõpetajate üldisest seisukohast lähtudes oli modernne mänguasi välimuselt kaasaegne ja sageli ka kurjakuulutatav, enamasti seotud mõne tuntud multifilmi või lastesaate tegelasega ja omab interaktiivseid omadusi nagu heli ja liikuvus. Seda reklaamitakse meedias palju ja enamus lapsi ihkavad seda endale saada, kuna see on staatuse sümboliks.

Teisele uurimisküsimusele (**Milline roll/osatähtsus on modernsetel mänguasjadel erinevate mänguliikide soodustamisel lasteaiaõpetajate hinnangul?**) vastamiseks analüüsiti 5-punkti skaalal antud vastuseid küsimusele: „Milliseid mängu ja kuivõrd Teie arvates soodustavad modernsed mänguasjad?“ Analüüsist selgus, et lasteaiaõpetajate hinnangul soodustavad modernsed mänguasjad enim ehitus- ja konstrueerimismänge, matkimis- ehk jäljendamismänge ja koos- või ühismänge. Pisut vähem soodustavad need õpetajate hinnangul rollimänge, üksinda mängitavaid mängu, loovmänge ja lavastusmänge. Analüüsi tulemused on esitatud tabelis 1.

Tabel 1. *Lasteaiaõpetajate hinnangud, milliseid mängu ja kuivõrd soodustavad modernsed mänguasjad?*

Mänguliik	<i>M</i>	<i>SD</i>
Ehitus- ja konstrueerimismängud	4,24	0,96
Matkimis- ehk jäljendamismängud	4,1	0,83
Koos- või ühismängud	3,73	0,93
Rollimängud	3,69	0,88
Üksinda mängitavad mängud	3,46	1,05
Loovmängud	3,32	1,11
Lavastusmängud	3,0	1,17

Märkus. *M* – aritmeetiline keskmine; *SD* – standardhälve

Lisaks analüüsi selle uurimisküsimuse jaoks ka osasid vastuseid küsimusele: „Palun andke hinnang modernsete mänguasjade osatähtsusele lapse mängus.“ Analüüsist selgus, et pigem oldi nõus väidetega „Modernsed mänguasjad soodustavad stereotüüpseid mängu“ ja „Modernsed mänguasjad soodustavad laste koosmängu.“ Seisukohta ei osatud võtta väidete „Modernsed mänguasjad rikastavad laste mängu“ ja „Modernsed mänguasjad pärsivad laste loovust mängutemaatika arendamisel“ puhul. Tulemused on kajastatud tabelis 2.

Tabel 2. *Lasteaiaõpetajate hinnang modernsete mänguasjade osatähtsusele lapse mängus*

Väide	<i>M</i>	<i>SD</i>
Modernsed mänguasjad soodustavad laste koosmängu	3,6	1,02
Modernsed mänguasjad soodustavad stereotüüpseid mängu	3,53	1,0
Modernsed mänguasjad pärsivad laste loovust mängutemaatika arendamisel	3,29	1,12
Modernsed mänguasjad rikastavad laste mängu	3,12	0,99

Märkus. *M* – aritmeetiline keskmine; *SD* – standardhälve

Kolmandale uurimisküsimusele (**Mil määral esineb konfliktseid mängusituatsioone modernsete mänguasjadega mängimisel?**) vastamiseks analüüsi 5-punkti skaalal saadud vastuseid küsimusele „Palun andke oma hinnang modernsete mänguasjade osatähtsusele lapse mängus“. Leiti, et väidetega „Modernsed mänguasjad aitavad tõsta lapse sotsiaalset staatust/positsiooni rühmas“ ja „Modernsete mänguasjade alusel valivad lapsed mängukaaslasi“ oldi pigem nõus. Samuti nõustuti pigem, et „Modernsed mänguasjad aitavad luua sõprussuhteid“

ja „Modernsete mänguasjadega mängides rakendavad lapsed mängudes enam võitlust ja/või agressiivset käitumist“. Täpsemad tulemused kajastuvad tabelis 3.

Tabel 3. *Lasteaiaõpetajate hinnang modernsete mänguasjade osatähtsusele lapse mängus*

Väide	<i>M</i>	<i>SD</i>
Modernsed mänguasjad aitavad tõsta lapse sotsiaalset staatust/positsiooni rühmas	3,89	1,08
Modernsete mänguasjade alusel valivad lapsed mängukaaslasi	3,69	1,13
Modernsed mänguasjad aitavad luua sõprussuhteid	3,68	0,87
Modernsete mänguasjadega mängides rakendavad lapsed mängudes enam võitlust ja/või agressiivset käitumist	3,64	1,12

Märkus. *M* – aritmeetiline keskmine; *SD* – standardhälve

Lisaks analüüsi 5-punkti skaalal vastuseid küsimusele “Milliseid jooni esineb laste mängus, kui mängus on kasutuses kaasa võetud modernsed mänguasjad võrreldes kordadega, kui selliseid mänguasju mängus ei kasutata?” Väidetele antud hinnangud jäid 2,15 ja 3,27 vahele. Kõige kõrgem oli keskmine tulemus väite „Tekib sõprade valimine mänguasjade järgi“ puhul ja kõige väiksem väite “Tõrjutakse last, kellel puudub modernne mänguasi” puhul. Täpsemad tulemused on esitatud tabelis 4.

Tabel 4. *Lasteaiaõpetajate hinnang nimetatud joonte esinemissagedusele laste mängus modernsete mänguasjadega, võrreldes kordadega, mil selliseid mänguasju ei kasutata*

Väide	<i>M</i>	<i>SD</i>
Tekib sõprade valimine mänguasjade järgi	3,27	0,93
Lapsed on sõbralikumad, õhkkond mängus on positiivne	3,16	0,82
Tekib rohkem lastevahelisi lahkkelisiid mänguasjade jagamise osas	3,14	0,93
Mänguasjade alusel toimub positsioonide /rollide jagamine mängus	3,07	1,05
Tekib rohkem vaidlusi ja arutelusid, kelle mänguasi on kõige populaarsem	2,92	1,03
Õhkkond on sama nagu päeval, mil lastel pole oma mänguasju kaasas	2,72	1,15
Kui mõnel lapsel pole modernset mänguasja, jäetakse see kaaslane mängust välja/mängu valimata	2,43	0,99
Tõrjutakse last, kellel puudub modernne mänguasi	2,15	0,97

Märkus. *M* – aritmeetiline keskmine; *SD* – standardhälve

Neljanda uurimisküsimuse (**Mil määral esineb laste mängus meedias nähtu sisu kopeerimist ja tegelaskujudeks kehastumist lasteaiaõpetajate hinnangul?**) lahendamiseks

analüüsi küsimusest „Palun andke oma hinnang modernsete mänguasjade osatähtsusele lapse mängus“ kahele väitele antud vastuseid. Väitega „Lapsed kehastuvad modernsete mänguasjadega mängides multifilmides/saadetes nähtud tegelaskujudeks“ oldi pigem nõus ($M = 4,29$, $SD = 0,84$) ja väitega „Lapsed kopeerivad modernsete mänguasjadega mängides nähtud telesaadete sisu, tegevust ja rolle“ oldi samuti pigem nõus ($M = 4,17$, $SD = 0,85$).

Õpetajatel paluti vastata ka küsimusele: “Kui sageli toovad teie rühma lapsed kodust lasteaeda isiklikke mänguasju?” 67 % lasteaiaõpetajatest vastas, et isiklikke mänguasju tuuakse lasteaeda kindlal kokkulepitud päeval ehk nn mänguasjapäeval, ja 23 % vastas, et mänguasju tuuakse lasteaeda iga päev. 10 % õpetajatest täpsustasid, et mõnda liiki mänguasjad on igapäevaselt lubatud. Küsimusele “Kui paljudel oma rühma lastel olete märganud erinevaid modernseid mänguasju?” vastas kõige suurem hulk (37 %) õpetajaid, et enamikul lastest. Vähestel lastest oli nimetatud mänguasju märganud 30 % õpetajatest, umbes pooltel 27 % ja kõigil umbes 6 % vastanud õpetajatest.

Küsimuse “Milliseid modernseid mänguasju olete rühmas lastel märganud?” populaarseimad vastused skaalal „mitte kellelgi“–„kõigil“ olid moenukud ($M = 2,94$; $SD = 0,78$), Legod ($M = 2,84$; $SD = 1,19$), My Little Pony sarja mänguasjad ($M = 2,80$; $SD = 0,82$), Autode multifilmist tuntud või muud mudelautod ($M = 2,71$; $SD = 0,90$) ja Pet Shop sarja mänguasjad ($M = 2,54$; $SD = 0,87$). Täpsemad tulemused on esitatud tabelis 5.

Tabel 5. Kui paljudel lastel on lasteaiaõpetajad rühmas märganud nimetatud modernseid mänguasju?

Väide	Mitte kellelgi/ mõnel üksikul (%)	Umbes pooltel (%)	Enamikul/ kõigil (%)
Moenukud	28,3	50,6	21,2
Legod	42,6	23,2	34,1
My Little Pony sari	39,3	40,5	20,2
Mudelautod (sh Autode multifilmist)	41,4	41,5	17
Pet Shop sari	52,9	32,9	14,1
Hello Kitty tooted	54,3	35,8	9,8
Interaktiivsed mänguasjad	64,3	21,4	14,3
Puldiga autod või helikopterid	67,9	24,7	7,4
Angry Birds tooted	77,8	19,8	2,4
Rongi- ja autorajad	87,7	9,9	2,4
Ninjakilpkonnad	91,4	4,9	3,7

Arutelu

Bakalaureusetöö eesmärk on välja selgitada, kuidas lasteaeda kaasa võetud modernsed mänguasjad kujundavad mängu iseloomu ja mängutemaatikat lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal. Uurimustöös anti ülevaade modernsete mänguasjade osatähtsusest lapse mängus. Samuti toodi välja õpetajate arvamused modernsete mänguasjade rollist erinevate mänguliikide soodustamisel ning kuidas kõnealused mänguasjad kujundavad mängu sisu ja iseloomu. Alljärgnevalt analüüsitakse uurimistulemused ning võrreldakse neid varasemate läbiviidud uurimustega. Arutelu on struktureeritud uurimisküsimustest lähtudes. Peatüki lõpus tuuakse välja seisukohad töö praktilisest väärtusest ja soovitused edasisteks uurimusteks.

Modernsed mänguasjad

Leiti vastus esimesele uurimisküsimusele, millega sooviti selgitada lasteaiaõpetajate ettekujutust mõistest “modernne mänguasi”. Lasteaiaõpetajate vastuste analüüsist tehti järeldus, et modernsete mänguasjade puhul on nende arvates kõige tüüpilisemaks tunnuseks see, et mänguasi on seotud multifilmidest või lastesaadetest tuntud tegelastega. Samadele järeldustele jõudsid oma uurimustes Vigule (2013), Sokolova (2011), Sokolova ja Mazurova (2015) ja Parsons ja Howe (2009). See võis tähendada, et samaealised lapsed on kogenud meediast sarnaseid telesaateid ja multifilme, mis tekitavad lastes äratundmisrõõmu. Multifilmitegelased on lastele kui iidolid ja olulised tegurid mängude algatamisel. Kui kõigile lastele on tegelased tuttavad, saavad lapsed nende alusel mängida ning suhelda.

Õpetajate hinnangul oli modernne mänguasi tihti ka interaktiivsete omadustega. On leitud, et mänguasjadel on tihti võime suhelda mängijaga, tunda ära mängija hääli ning õppida selgeks käsklusi (Goldstein, 2012). Samuti on modernsed mänguasjad tehtud arvestades tänapäeva tehnoloogilisi võimalusi ning lähtuvalt sellest, mis on kaasajal laste seas moes (Smirnova, 2011a; Romanova, 2008). Eelpool toodud seisukohtadest lähtuvalt sai järeldada, et laste jaoks on seesugused mänguasjad atraktiivsed just oma funktsionaalsuse poolest, kuna nad pole lihtsalt mänguvahendid, vaid võimelised ka reaalselt mängijaga suhtlema.

Lasteaiaõpetajad tõid välja modernse mänguasja kummalise ja isegi kurja välimuse. Sellest järeldusi tehes võib öelda, et taolise välimusega mänguasjadel on oma reaalse maailma indiviididest ja olenditest erineva välimuse tõttu lapse jaoks teatav salapära. Siin on seosed laste fantaasiamaailmaga, millele saadakse toetust multifilmidest ja telesaadetest. Kirjeldati ka seda, et modernsed mänguasjad on need, mida palju reklaamitakse, ja sellised, mis on laste seas populaarsed. Neile on tekkinud teatav kultus, mille tõttu neid ihaldatakse olenemata sellest, kas

need asjad tegelikult last üldse köidavad. Nende mänguasjade omamine moodustab justkui sotsiaalse identiteedi ehk selle, kellena inimene end tajub, tuginedes sellele, millistesse gruppidesse ta kuulub (McLeod, 2008). Grupid tekitavad sotsiaalse identiteedi tunde – sotsiaalsesse maailma kuulumise tunde (Forsyth, 2006). Kuna on väidetud, et grupid, millesse inimesed kuuluvad, on olulised uhkuse ja enesehinnangu allikad (McLeod, 2008), siis on alust arvata, et iga laps ihaldab neid parasjagu moes olevaid mänguasju selleks, et kaaslastega samastuda ja mitte tõrjutud olla. McLeod (2008) väitel enesehinnangu tõstmiseks püütakse tõsta selle grupi staatust, kuhu kuulutakse, ja kritiseerida teisi gruppe. Sellest tehti järeldus, et lapsed, kellel on reklaamitavate mänguasjabrändide tooted, eristuvad nendest, kellel neid mänguasju pole. Võib tekkida kaks leeri, kus ühed saavad tõrjumise ja mängu mittevõtmise osaliseks.

Modernsete mänguasjade roll laste mängus

Teise uurimisküsimusega sooviti teada saada, milline roll on lasteaiaõpetajate hinnangul modernsetel mänguasjadel laste mängudes (sh milliseid mängu soodustavad modernsed mänguasjad ja kui suur on modernsete mänguasjade osatähtsus lapse mängus). Lasteaiaõpetajad nõustasid, et modernsed mänguasjad üldiselt soodustavad mängu. Nende hinnangul mängitakse modernsete mänguasjadega kõige enam ehitus- ja konstrueerimismänge. Kuna õpetajate vastustest laste mänguasjade eelistustele selgus, et laste seas on populaarsed erinevad Legod ning konstrueerimismängud, siis sellest ka selgub, miks esikohal on ehitus- ja konstrueerimismängude soodustamine õpetajate arvates. Samuti peeti tõenäoliseks, et konstrueerimismängud on laste jaoks vahelduspakkuvad tegevused aktiivsetele mänguvormidele. Konstrueerimismängude juures on lapsel võimalus omaette tegutsemiseks ning mõttetegevuse rakendamiseks. Lindstrom ja Seybold (2003) aga leidsid, et Lego mäng põhineb loovusel ning kujutlusvõimel. Nende hinnangul on laste loomingulisus vähenemas, mistõttu suure hulga klotside kokkupanek võib osutuda lapsele raskeks.

Õpetajate arvates modernsed mänguasjad soodustavad ka matkimis- ehk jäljendamismänge (nt multifilmi/lastesaate sisu kopeerimist) ning koos- või ühismänge. Eelnevast tulenevalt võis järeldada, et lapsed väljendavad mängudes ka meedias kogetud olukordi ja temaatikat kaasates vastavatesse mängudes samuti teisi eakaaslasi. Telesaadete ja multifilmide jäljendamine võib olla lastele intrigeeriv just seetõttu, et saadete sisu on sageli mõistatuslik ning seotud teatud müstilisusega. Sarnast seisukohta jagasid oma uurimustes Parsons ja Howe (2009), Sokolova (2011), Sokolova ja Mazurova (2015) ja Vigule (2013). Näiteks Vigule (2013) väitel multifilmitegelastega samastudes õpib laps tundma tegelaste olemust ning jäljendades aktsepteerib laps kõike, mis tegelasega seondub.

Vähem soodustavad modernsed mänguasjad õpetajate hinnangul rollimänge, üksinda mängitavaid mänge ning loov- ja lavastusmänge. Smirnova (2011a) seisukohast lähtuvalt on kaasaegsed mänguasjad ülemääraselt viimistletud ja loomulikud, mistõttu ei toeta need lapse kujutlusvõimet mängude arendamisel ja toetamisel (Smirnova, 2011a). Eelnevast tulenevalt võis järeldada, et Legod räägivad sellele väitele küll vastu, kuid enamus modernseid mänguasju sarnanevad suurel määral reaalsele esemetele, mida on mängudes keeruline erineval moel fantaasiat rakendades kasutada. Meediast pärit konkreetsetel tegelastel põhinevad superkangelased ei toeta samuti kõrge loovusega mänge, kuna mängu sisu ei vaja eelnevat arutelu kõigile tuttavate tegelaskujude ja tegevustiku tõttu (Parsons & Howe, 2009; Sokolova, 2011). Ka Sokolova ja Mazurova (2015) hinnangul on paljud multifilmid keerulise ülesehituse tõttu koolieelikutele raskesti mõistetavad ning ei anna lapsele ideid rolli- ja lavastusmänguks.

Konfliktid mängusituatsioonid modernsete mänguasjadega

Kolmanda uurimisküsimusega sooviti teada saada, mil määral esineb õpetajate hinnangul modernsete mänguasjadega mängides konfliktseid mängusituatsioone. Lasteaiaõpetajad nõustusid, et modernsed mänguasjad toetavad lastevaheliste sõprussuhete loomist ning modernsete mänguasjade alusel valitakse mängukaaslast. Samas küsimuse “Milliseid jooni esineb laste mängus, kui mängus on kasutuses modernsed mänguasjad võrreldes kordadega, kui kõnealuseid mänguasju pole” analüüsist ilmselgus, et kui lapsel puudub modernne mänguasi, siis tõenäoliselt ei jäeta teda mängust välja ega tõrjuda.

Vigule (2013) hinnangul mõjutavad lastevahelisi sotsiaalseid suhteid multifilmidest ja telesaadetest pärinevad mänguasjad. Sellest tulenevalt võis oletada, et meediakangelased oma atraktiivse olemuse ja välimusega köidavad laste tähelepanu. Samuti tõid lasteaiaõpetajad välja, et modernsete mänguasjade olemasolu on oluline lapse sotsiaalse positsiooni tõstmiseks. Eelnevatest seisukohtadest lähtuvalt järeldati, et lapsed valivad endale mängukaaslast kas sarnaste mänguasjade või just erinevate kaaslast intrigeerivate mänguvahendite alusel. Võib tekkida küll olukord, kui lapsel on kaaslast huvitav mänguasi ja sellega mängitakse, kuid lapse enda vastu teistel lastel huvi puudub. Seega võivad modernsed mänguasjad olla sõprussuhete arenemisel toetavaks teguriks, kuid mitte tingimata.

Küll aga võib tõsta laste sotsiaalset staatust just modernse mänguasja olemasolu. Lasteaiaõpetajate hinnangutes esinebki seisukohti, et läbi modernse mänguasja saavutatakse sotsiaalne positsioon. Sellest tulenevalt võis järeldada, et modernsete mänguasjade kaudu loodavad lapsed saavutada eakaaslaste seas ka liidrirolli. Sarnasel seisukohal on ka Smirnova ja Sokolova (2008), kelle hinnangul modernsed mänguasjad on ühiskonda sotsialiseerumise

vahendid ja lapse identiteedi loojad. Mitmed uurijad tõid lisaks välja, et vastavad mänguasjad võimaldavad olla grupis austatud, nende alusel toimub sõprade valimine ja lapse populaarsuse tõstmine (Hiob, 2006; Kutsar, 2009; Lindstrom & Seybold, 2003). Seega sõprussuhete loomine baseerub tihti modernsetel mänguasjadel.

Lasteaiaõpetajad nõustasid, et modernsete mänguasjadega mängides rakendavad lapsed sageli võitlust ja agressiivsust. Paljusid modernseid mänguasju reklaamitakse või vahendatakse lasteni meedia kaudu (Bachmann, 2009; Hiob, 2006; Lindstrom & Seybold, 2003; Patzlaff, 2003; Smirnova & Sokolova 2008). Filmidest nähtud laste jaoks olulised tegelased võitlevad sageli millegi või kellegi vastu (Sokolova & Mazurova, 2015). Sarnast seisukohta toetasid Parsons ja Howe (2009) ning Sokolova ja Mazurova (2015), kelle hinnangul lapsed vaadates kaasaegseid multifilme ja superkangelaste saateid, toovad mängu enam kaklust, ähvardamist ning võitlusseene. Eelnevast võis järeldada, et modernsed mänguasjad peegeldavad justkui tänast vägivaldsusele kalduvat ühiskonda ning paljud mänguasjad kallutavad lapsi agressiivselt käituma oma hirmutava välimuse või jõu kasutamist propageeriva olemusega.

Meedia mõju mängule

Neljanda uurimisküsimusega sooviti teada saada, mil määral esineb laste mängus meedias nähtu sisu kopeerimist ja tegelaskujudeks kehastumist lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal. Leiti, et lapsed kehastusid modernsete mänguasjadega mängides multifilmides ja telesaadetes nähtud tegelasteks lasteaiaõpetajate hinnangul üsna sageli. Samuti peeti üsna sagedaseks, et lapsed kopeerivad modernsete mänguasjadega mängides nähtud saadete sisu ja võtavad kogetud rolle. Sarnast seisukohta toetasid Parsons ja Howe (2009), Sokolova (2011), Sokolova ja Mazurova (2015) ja Vigule (2013). On leitud, et multifilmid mõjutasid laste mängu ja mänguasjade valikut. Lapsed kehastusid tegelasteks ning nähtud saadete või multifilmide tegevustikku taasesitati (Sokolova, 2011). Parsons & Howe (2009) said uurimuses kinnitust, et mängutemaatika ja laste lemmikteleasaate vahel olid seosed. Seega tehti järeldus, et televiisorist meelepäraste saadete ja multifilmide vaatamine on saanud laste igapäevaelu osaks. Lapsed jagavad lastegrupis sõnumit nähtud saadete süžest ja tegelastest ning soovivad tihti neid mänguasju, mis on esindatud sõbral või nähtud lapse poolt telereklaamis ja multifilmides. Seetõttu on kindlasti oluline, et need tegelased oleksid eeskujulikud ega mõjutaks lapsi negatiivselt.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et mängud modernsete mänguasjadega sisaldavad vähe loovust ja fantaasiat. Peamiselt jälgendavad lapsed modernsete mänguvahenditega reklaamis kogetud ja nähtud multifilmi ja telesaate sisu ega arenda loovaid fantaasiaküllaseid mängu. Taolised mänguasjad kinnistavad kindlaid rolle ja teemaarendusi ning mänguasjale omistatakse

tegelaskujule ettekirjutatud käitumine. Modernsete mänguasjadega mängides reaalsel elu matkivad tegevused võivad jääda tahaplaanile. Modernsed mänguasjad soosivad tihti agressiivsust mängutemaatikast oma vägivaldse iseloomu või omaduste tõttu. Modernsete mänguasjadega esineb nii koosmängu kui ka üksteise kõrval oma mänguasjaga üksinda mängimist. Lasteaiaõpetajatel oli valdavaks arvamus, et modernsed mänguasjad võivad lapsi liita mängudeks ühiste huvide tõttu.

Uurimuse piirangud ja rakenduslik väärtus

Käesoleva uurimistöö piiranguna saab välja tuua ankeedi, mille koostas uurimustöö autor. Iseloodud ankeedi puhul ei saa olla kindel ankeedi täielikus usaldusväärsuses. Uurimistöö käigus on selgunud erinevaid aspekte, kus on näha, et osad ankeedi küsimused oleksid võinud oma ülesehituselt ja sisult olla teistsugused. Kriitikaks olgu välja toodud, et piisanud oleks suletud küsimuste ja väidete sümbioosist, kuna lahtiseid küsimusi on ilma kindla struktuurita keeruline kodeerida. Ankeet oleks võinud muuhulgas sisaldada ühtset tabelit modernsete mänguasjade loetelust ja mänguliikidest. Sellega oleks saanud sisukamat informatsiooni, milliseid mängu kindlad modernsed mänguasjad soodustavad.

Edaspidi võiks põhjalikumalt vaatlusuuringu kaudu hinnata laste mängu sisu ja iseloomu modernsete mänguasjadega mängimisel ning võrdluse kaasata Eesti linnad kui ka maapiirkonnad. See annaks ülevaate maa- ja linnapiirkondade mänguasjade sarnasustest ja erinevustest ning võimaluse võrrelda, kas väiksem modernsete mänguasjadega mängimise määr soodustab enam laste fantaasiarikkaid ja loomingulisi mängu.

Uurimistöö tulemustest võiksid kasu saada eelkõige lasteaiaõpetajad, et toetada laste mängu arengut modernsete mänguasjadega soovitud suunas ja teadvustada selgemalt, mismoodi kasutatav mänguasi võib suunata mängu sisu, suhteid mängus ja mängukaaslaste valikut, samuti lapse staatust lastegrupis. Mängu sellele tasemele viimiseks on õpetajal oluline mõista mänguasja olemust, mis läbi täiskasvanu toel oleks mäng loovam ja fantaasiarikkam. Samas saavad lasteaiaõpetajad selle uurimistöö tulemusi mitmeti oma töö paremaks korraldamiseks ära kasutada. Mänguasju tundes saab õpetaja mõjutada lastevahelisi suhteid paremuse poole. Kui sel teemal täiendavaid uuringuid teha, siis ideaalis oleks võimalik rakendada teadlikke meetodeid näiteks olukorras, kus mänguasjadega uhkustatakse või sõprust ostetakse.

Tänuõnad

Täna kõikide lasteaedade juhtkondi ja lasteaiaõpetajaid, kes nõustusid uurimuses osalema. Olen tänulik kolleegidest lasteaiaõpetajatele, kes toetasid pädevate nõuannetega ankeedi koostamisel ning konsulteerisid töö autorit seondult teemaga töö käigus. Eriline tänu perekonnale ja lähedastele toetuse eest töö valmimisel.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

.....

(kuupäev ja allkiri)

Kasutatud kirjandus

- Bachmann, T. (2009). *Reklaamipsühholoogia*. (3 trükk). Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Caillois, R. (2006). The Definition of Play, The Classification Of Games. Külastatud aadressil http://nideffer.net/classes/270-08/week_01_intro/Caillois.pdf.
- Cherney, I. D., Kelly-Vance, L., Glover, K. G., Ruane, A., & Ryalls, B. O. (2003). The Effects of Stereotyped Toys and Gender on Play Assessment in Children Aged 18-47 Months. *Educational Psychology*, 23(1), 95-106.
- Declaration in defense of child's play. (2011). *Psychological Science & Education*, (2), 78-79.
- Eberle, S. G. (2014). The elements of play: Toward a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, 6(2), 214-233.
- Forsyth, D. (2006). *Group Dynamics* (5th ed). Belmont (CA): Thomson Wadsworth.
- Goldstein, J. (2012). Play in children's development, health and well-being. *Toy Industries of Europe. Brussels*.
- Hiob, T. (2006). Eelkooliealine laps ja televiisor. T. Tulva (Toim), *Lapse heaolu Eestis: riskid ja valikud*. Tallinn: TPÜ.
- Huizinga, J. (2004). *Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Kirjastus Varrak.
- Kalmus, V., Keller, M., Pruulmann-Vengerfeldt, P. (2009). Lapsed ja noored tarbimis- ja infoühiskonnas. V. Kalmus, M. Keller, P. Pruulmann-Vengerfeldt (Toim), *Eesti Inimarengu Aruanne 2008* (lk 115-123). Külastatud aadressil http://kogu.ee/public/EIA08_est.pdf.
- Kermas, M. (2015). *Lapsevanemate ostukäitumise kirjeldus mänguasjade näitel*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Kim, M. (2002). Parents' perceptions and behaviors regarding toys for young children's play in Korea. *Education*, 122(4), 793-807.
- Kuther, T. L., & McDonald, E. (2004). Early adolescents' experiences with, and views of Barbie. *Adolescence*, 39(153), 39-51.
- Kutsar, D. (2009). Lapse elukvaliteet. D. Kutsar (Toim), *Eesti Inimarengu Aruanne 2008* (lk 69-74). Külastatud aadressil http://kogu.ee/public/EIA08_est.pdf.
- Kuurme, T. (1999). *Õppija kogemus kui kooli humaniseerimise keskne probleem*. Tallinn: TPÜ.
- Kuurme, T. (2003). *Kasvatuse võim ja võimetus*. Tallinn: TPÜ Kirjastus.
- Lindstrom, M. & Seybold, P. B. (2004). *Bränd ja lapsed*. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda

- McLeod, S. (2008). *Social identity theory*. *Simply Psychology*. Külastatud aadressil <http://www.simplypsychology.org/social-identity-theory.html>.
- Møller, S. J. (2015). Imagination, playfulness, and creativity in children's play with different toys. *American Journal of Play*, 7(3), 322-344.
- Müürsepp, M. (2013). Lapsepõlv. R. Mikser (Toim), *Haridusleksikon* (lk 177-181). Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- Niilo, A., Kikas, E. (2008). Mäng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk. 120-137). Tartu: TÜ Kirjastus.
- Ojarand, I. (2009). *Lapse mäng ja tegevused kodus lapsevanemate hinnangutest lähtudes*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Parmar, P., Harkness, S., & Super, C. M. (2004). Asian and Euro-American parents' ethnotheories of play and learning: Effects on preschool children's home routines and school behaviour. *International Journal of Behavioral Development*, 28(2), 97-104.
- Parsons, A., & Howe, N. (2009). Superhero toys and boys' physically active and imaginative play. *Journal of Research in Childhood Education*, 20(4), 287-300.
- Patzlaff, R. (2003). *Tardunud pilk. Televisiooni füsioloogilised mõjud ja lapse areng*. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda.
- Rentzou, K. (2014). Preschool children's social and nonsocial play behaviours. Measurement and correlations with children's playfulness, behaviour problems and demographic characteristics. *Early Child Development and Care*, 184(4), 633-647.
- Romanova, A. L. (2008). Character toy as socio-cultural values carrier: comparative analysis of Soviet and modern toys. *Psychological Science & Education*, (3), 91-98.
- Ruus, R. (2010). *Tarbijaks sotsialiseerumine: koolieelik ja supermarket*. Publitseerimata magistritöö. Tartu Ülikool.
- Smirnova, E. O. (2011a). Character toys as psychological tools. *International Journal of Early Years Education*, 19(1), 35-43.
- Smirnova, E. O. (2011b). Psychological and educational evaluation of toys in Moscow Center of Play and Toys. *Psychological Science and Education*, 2011(2), 5-10.
- Smirnova, E. O., & Sokolova, M. V. (2008). Researches on toy phenomenon in modern Western science. *Psychological Science & Education*, (3). 38-48.
- Sokolova, M. V. (2011). Modern Cartoon Characters in Children Play and Toys. *Psychological Science and Education*, 2011(2), 49-54.
- Sokolova, M. V., & Mazurova, M. V. (2015). Characters of Modern Animated Series in Games and Toys of Preschool Children. *Cultural-Historical Psychology*, 11(2), 80-85.

- TNS Emor. (2000). *Laste soovid panevad liikuma miljardeid*. Külastatud aadressil <http://www.emor.ee/arhiiv.html?id=775>.
- Tropp, K., Saat, H. (2008). Sotsiaalsete oskuste areng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 53-78). Tartu: TÜ Kirjastus.
- Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. L. Kivi, H. Sarapuu (Koost), *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. Tartu: Atlex.
- Uibu, M. (2009). *Lapsed ja pered tarbimisühiskonnas: Eesti emade käsitlused*. Publitseerimata magistritöö. Tartu Ülikool.
- Uring, K. (2003). *Koolieelses eas lapse mäng ja mänguasjad lähtuvalt lapsevanemate hinnangutest*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Vigule, D. (2013). Significance of toys in socialisation process of pre-school child. In *Rural Environment. Education. Personality.(REEP). Proceedings of the International Scientific Conference (Latvia)*. Latvia University of Agriculture.

Lisad

Lisa 1

Lugupeetud õpetajad!

Minu nimi on Kai Nikolai ja õpin Tartu Ülikooli Haridusteaduste instituudis koolieelse lasteasutuse õpetajaks. Oma lõputöö jaoks uurimuse läbiviimiseks olen koostanud küsimustiku ning mul on hea meel, kui Te leiate aega vastamiseks. Küsimustik on anonüümne ning andmeid kasutatakse vaid uurimustöö eesmärgil. Antud uuringu eesmärgiks on välja selgitada lasteaiaõpetajate hinnangute põhjal, kuidas lasteaeda kaasa võetud kaasaegsed modernsed mänguasjad kujundavad mängu iseloomu ja mängutemaatikat. Pärast töö kaitsmist olen valmis töö tulemusi jagama. Koostatud küsimustik annab Teile võimaluse oma rühma laste mängu analüüsida ja mõelda sellele, kuidas modernsed mänguasjad võivad mängu mõjutada.

Küsimustik uurimuse läbiviimiseks

1. Kuivõrd Teie rühma lapsed toovad kodust lasteaeda isiklikke mänguasju? Teile sobiva vastusevariandi ümber palun tõmmake ring.

- 1) toovad iga päev
- 2) toovad kindlal kokkulepitud nn. mänguasjapäeval
- 3) ei too kunagi
- 4) muu, palun täpsustage

.....

2. Millised on antud hetkel kõige levinumad mänguasjad, mida lapsed ise lasteaeda kaasa toovad? Palun nimetage 3 levinumat üldliiki/tüüpi mänguasju (nt. pehmed loomad, raamatud jms)

.....
.....
.....

3. Palun selgitage lühidalt, mis on/mida tähendab Teie meelest modernsed mänguasjad? Palun tooge mõni näide sellise mänguasja kohta.

.....
.....

4. Kui paljudel oma rühma lastel olete märganud erinevaid modernseid mänguasju? Teile sobiva vastusevariandi ümber palun tõmmake ring.

- 1) kõigil
- 2) enamikul
- 3) umbes pooltel lastest
- 4) vähestel
- 5) mitte kellelgi

5. Milliseid modernseid mänguasju olete rühmas lastel märganud? Palun tehke rist sobivasse lahtrisse.

	1	2	3	4	5
	Mitte kellelgi	Mõnel üksikul lapsel	Umbes pooltel	Enamikul lastest	Kõigil
Puldiga autod ja helikopterid, lennukid					
Pets hop loomad					
Autod (Pikne MC) ja mudelautod (Siku, Hot Wheels)					
Hello Kitty tooted					
My Little Pony ponid ja nende aksessuaarid					
Legod tüdrukutele ja poistele (Ninja, Friends, Elves, City, Chima, Creator, Duplo)					
Ninjakilpkonnad					
Angry Birds mänguasjad					
Rongi- ja autorajad					
Interaktiivsed mänguasjad, mis eeldavad patarei olemasolu					
Erinevad moenukud (Monster High, Barbie, Bratzillaz, Anna/Elsa, Poninukud jms)					

Muud modernsed mänguasjad, mida tabelis esitatud polnud (palun loetlege)

.....

.....

.....

6. Milliseid mängu ja kuivõrd Teie arvates soodustavad modernsed mänguasjad?

Palun hinnake allolevaid mänguliike tehes risti sobivasse lahtrisse.

	Ei ole üldse nõus	Pigem ei ole nõus	Ei oska öelda	Pigem olen nõus	Olen täiesti nõus
Üksikmänge/üksinda mängitavaid mängu					
Koosmänge/ ühismänge					
Rollimänge					
Loovmänge					
Lavastusmänge					
Matkimis- ehk jäljendamis- mänge (nt. multifilmi, telesaate sisu kopeerimist)					
Ehitus- ja konstrueerimismänge (nt. lego)					

Muud mänguliigid (palun täpsustage)

.....

.....

7. Kuidas modernsed mänguasjad mõjutavad Teie arvates laste mängu? Palun kirjeldage oma arvamust vabas vormis lühidalt.

.....

.....

.....

.....

8. Palun andke oma hinnang modernsete mänguasjade osatähtsusele lapse mängus.

Palun hinnake allolevaid väiteid tehes risti sobivasse lahtrisse.

	Ei ole üldse nõus	Pigem ei ole nõus	Ei oska öelda	Pigem olen nõus	Olen täiesti nõus
Modernsed mänguasjad rikastavad laste mängu					
Modernsed mänguasjad soodustavad stereotüüpseid (kindlasuunalisi, harjumuspäraseid) mängu					
Modernsed mänguasjad soodustavad laste koosmängu					
Modernsed mänguasjad aitavad luua sõprussuhteid					
Modernsed mänguasjad aitavad tõsta lapse sotsiaalset staatust/ positsiooni rühmas					
Modernsete mänguasjade alusel valivad lapsed mängukaaslasi					
Modernsete mänguasjadega mängides rakendavad lapsed mängudes enam võitlust ja/või agressiivset käitumist					
Modernsed mänguasjad pärsivad laste loovust mängutemaatika arendamisel					
Lapsed kehastuvad modernsete mänguasjadega mängides multifilmides/saadetes nähtud tegelaskujudeks					
Lapsed täiendavad ja arendavad modernsete mänguasjadega mängides varemkogetud olukordi ja rolle					
Lapsed kopeerivad modernsete mänguasjadega mängides nähtud telesaadete sisu, tegevust ja rolle					

9. Milliseid jooni esineb laste mängus, kui mängus on kasutuses kaasa võetud modernsed mänguasjad võrreldes kordadega, kui selliseid mänguasju mängus ei kasutata? Palun märkige rist sobivasse lahtrisse.

	Mitte kunagi	Harva	Mõnikord	Enamasti	Alati
Tekib rohkem lastevahelisi lahkkelisi mänguasjade jagamise osas					
Tekib sõprade valimine mänguasjade järgi					
Õhkkond on sama nagu päeval, mil lastel pole oma mänguasju kaasas					
Lapsed on sõbralikumad, õhkkond mängus on positiivne					
Tekib rohkem vaidlusi ja arutelusid, kelle mänguasi on kõige populaarsem					
Mänguasjade alusel toimub positsioonide/rollide jagamine mängus					
Kui mõnel lapsel pole modernset mänguasja, jäetakse see kaaslane mängust välja/ mängu valimata					
Tõrjutakse last, kellel puudub modernne mänguasi					

Palun täiendage, mida veel olete märganud

.....

.....

Palun kirjutage oma tööstaaž (aastates) lasteaiaõpetajana.

.....

Teie vanus?

.....

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Kai Nikolai

(sünnikuupäev: 24.02.1971)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

KOOLIEELIKUTE MODERNSED MÄNGUASJAD JA NENDE ROLL LAPSE MÄNGU
KUJUNDAJANA LASTEAIAÕPETAJATE HINNANGUTE PÕHJAL,

mille juhendaja on Merle Taimalu,

1.1 reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2 üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 18.mai 2016